

# Der Rachen des Drachen



**In Drachen von Laas übernimmt man die Rolle von Smirga, einem Kämpfer, und Aszhanti, einem Magier, die ihr Dorf Hyllok verlassen und das weite Land von Laas erforschen wollen, um der stärkste Kämpfer und der bedeutendste Zauberer zu werden.**

**U**nterwegs müssen diverse Monster bekämpft, und am Ende des Spiels müssen zwei Drachen gefunden und besiegt werden.

Zu Beginn möchte ich dem Programmierer Guido Henkel für seine Hilfeleistung an besonders kniffligen Stellen des Spiels danken.

## Die Kunst des Kämpfens

Die Kämpfe mit den Monstern laufen immer nach dem gleichen Muster ab. Ein Monster erscheint, und ich muß mich entscheiden, mit welcher Waffe Smirga kämpfen, und welchen Zauber Aszhanti schleudern soll. Als Waffen eignen sich zunächst das Schwert, später, wenn man sie besitzt, die Axt. Die beiden Drachen - und nur diese! - werden mit einer speziellen Waffe bekämpft, dem Zeron. Als Zaubersprüche eignen sich am besten zu Beginn der Spruch II und, sobald Aszhanti ihn gelernt hat, der Spruch V. Man muß allerdings immer den jeweiligen Namen des Spruches eingeben, den man dem Handbuch entnehmen kann (= *Kopierschutz*).

## Hyllok - hier geht's los

Das Spiel beginnt auf dem Dorfplatz, wo ich mich zunächst einmal umschau. Dann gehen wir nach Westen in Smirgas Elternhaus und dort nach Norden in die Speisekammer, aus der wir die Salami mitnehmen. In Smirgas Zimmer untersuchen wir die Lederköcher, schauen hinein und finden Münzen (*fünf Gerfs*), die wir mitnehmen (*nimm Münzen aus Lederköcher*). Nun gehen wir in Aszhantis Zimmer, untersuchen den Schemel, öffnen die Schublade und finden weitere fünf Gerfs.

Bevor wir Hyllok verlassen, gehen wir noch zu Foroll in die Schmiede. Für sieben Gerfs erhalten wir einen Dolch und ein kleines Schwert (*gebe Foroll 7 Gerfs*). Anschließend gehen wir noch zu Mygra (*Beim Scharlatan*) und fragen ihn nach Magie. Für Geld kann er uns zwei Zauber sagen, also fragen wir ihn nach den Kosten. Er verlangt drei Gerfs, die wir ihm geben. Als Gegenleistung erhält Aszhanti die Zaubersprüche I und II.

Nun können wir Hyllok verlassen. Sobald man dies tut, ist mit den ersten Monstern zu rechnen.

## Auf einem Feldweg

Wir gehen in Richtung Bauernhof, bis wir einigen Bauern bei der Ernte begegnen. Da ein Unwetter naht, benötigen sie Hilfe (*helfe den Bauern*). Zum Dank werden wir bewirtet und erhalten beim Aufbruch einen Schinken. Jetzt gehen wir ständig nach Süden und verlassen die Gegend um Hyllok.

## Vor der Brücke

Hier versperrt ein riesiger Troll den Weg, der als Brückenzoll eine Ziege verlangt. Da es in diesem Spiel aber keine Ziegen gibt, müssen wir uns eine andere Lösung einfallen lassen. Da er doppelt so groß wie wir ist, laufen wir einfach zwischen den Beinen des Trolls hindurch (*laufe unter Troll*

*durch*).

Im Land von Laas geht es nun zunächst darum, einigen Leuten beim Lösen ihrer Probleme behilflich zu sein, damit unser Ansehen steigt.

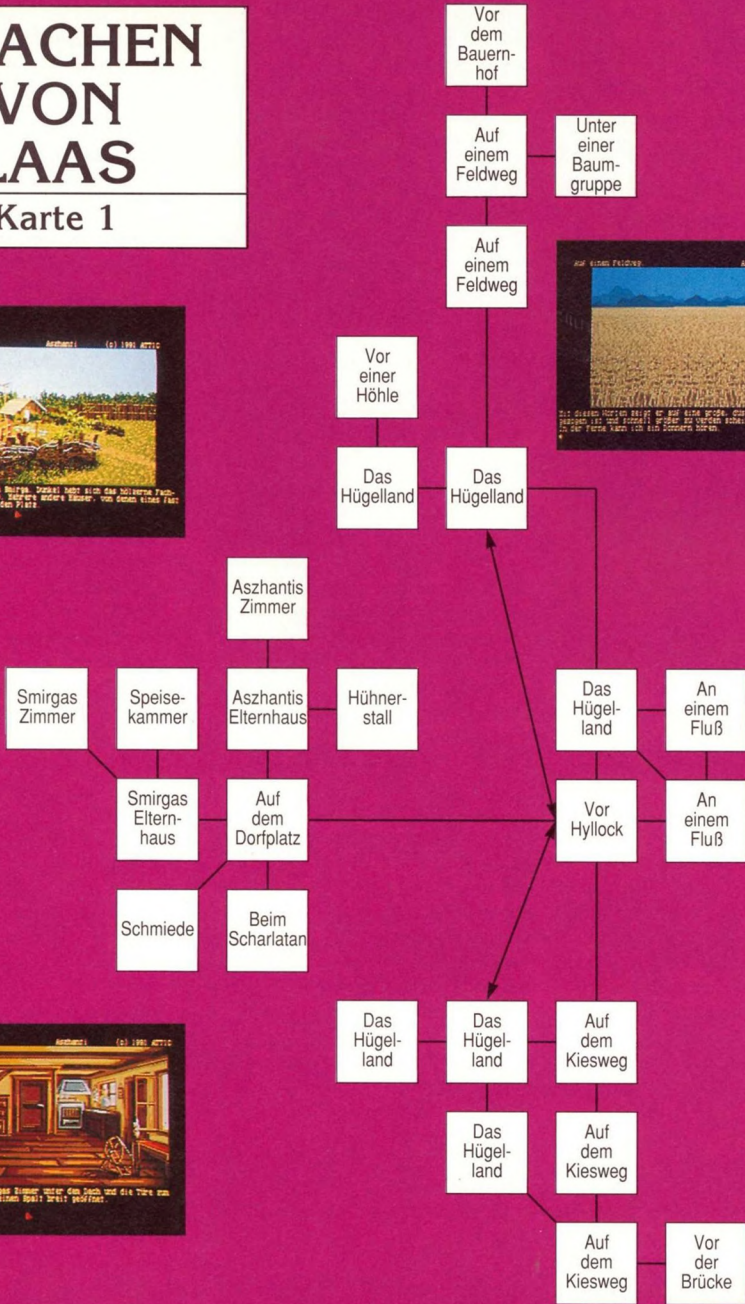
## Fischerdorf / See

Vom Kiesweg aus gehen wir einen Schritt nach Westen und dann zweimal nach Südosten (*In einem Fischerdorf*). Hier nehmen wir das Netz an uns, das wir eigentlich nicht benötigen, das wir aber später verkaufen können. Wir betreten nun die Kneipe (*In der Kneipe*). Da wir vor dem Eintreten Wortfetzen wie "Ungeheuer" und "Monster" gehört haben, fragen wir den Fischer nach dem Monster. Wir erfahren, daß ein Monster - ein Tuatara - die Fische aus dem See vertreibt und frißt. Den Versuch, das Ungeheuer zu töten, haben einige Fischer bereits mit dem Leben bezahlt. Uns werden als Belohnung 150 Gerfs angeboten, woraufhin wir den Auftrag annehmen (*sag ja*).

Wir verlassen die Kneipe und erhalten eine Harpune und ein wackliges Boot. Bevor wir nach Westen gehen und das Boot besteigen, fragen wir den Fischer noch nach Rudern, die er uns auch gibt. Nun klettern wir ins Boot und rudern auf den See (*dreimal*), bis wir auf das Monster treffen. Gewalt hilft aber überhaupt nicht! Also kämpfen wir nicht mit dem Tuatara, sondern zeigen uns von unserer freundlichen Seite. Wir sagen zu dem Tuatara "Hallo", was ihn sehr verblüfft. Anschließend bitten wir den Tuatara, den Fischern zu helfen (*bitte den Tuatara den Fischern zu helfen*). Jetzt rudern wir zurück zum Ufer (*dreimal*), begleitet vom Tuatara und einem Schwarm Fische. Der Tuatara und die Fischer werden Freunde, wir erhalten die Belohnung von 150 Gerfs, ruhen uns gut aus und haben unser Ansehen gesteigert. Bevor wir uns der nächsten Aufgabe zuwenden, zeigen wir dem Fischer noch die Ruder, die er uns dann wieder abnimmt.

# DRACHEN VON LAAS

## Karte 1



Karte 2

## Im Wald / Bei Skeeve

Den nächsten Auftrag erhalten wir vom Magier Skeeve in dessen Haus. Wir fragen ihn, was wir für ihn tun können (*frage Skeeve nach Auftrag*). Die Hexe Sabrina hat ihm eine wichtige Spruchrolle gestohlen, die er gerne zurück hätte. Wir nehmen den Auftrag an (*sag ja*) und erhalten von Skeeve ein magisches Cape, das uns für kurze Zeit unsichtbar macht.

## Im Sumpf

Auf dem Weg zum Hexenhaus greift uns im Sumpf ein Slime an. Dieses Monster besiegt man am besten mit dem Schwert und dem Spruch II. Es ist allerdings sehr hartnäckig - es kann vorkommen, daß man mehrere Versuche benötigt, um dieses Monster zu besiegen. Also vorher den Spielstand speichern.

Nachdem der Slime besiegt ist, sieht man sich um und findet außer Geld noch ein Kettenhemd, das Smirga sofort anzieht.

## Das Hexenhaus

Nun können wir vor das Hexenhaus gehen und uns in den Büschen verstecken. Hier müssen wir nun warten, bis die Hexe Sabrina ihr Haus verläßt und auf ihrem Besen davonfliegt. Jetzt betreten wir das Hexenhaus (*nach Norden*). Es ist wichtig, die Tür sofort zu schließen und im Haus nichts anzufassen.

Wir müssen nun warten, bis wir ein scheuerndes Geräusch vom Kamin hören. Sabrina kehrt zurück! Jetzt ziehen wir schnell das Cape an, das uns unsichtbar macht. Dann warten wir (*achtmal*), bis Sabrina die gesuchte Spruchrolle auf den Tisch legt. Jetzt nehmen wir die Spruchrolle, öffnen die Tür, verlassen das Haus (*nach Süden*) und kehren auf direktem Weg zu Skeeve zurück.

## Bei Skeeve

Da sich Skeeve nicht in seinem Wohnzimmer aufhält, gehen wir zunächst nach Osten in sein Schlafzimmer. Hier öffnen wir die Kommode, schauen hinein und finden weiteres Geld, das wir aber liegenlassen sollten. Wir verlassen das Schlafzimmer nach Westen und gehen dann nach Süden in Skeeves Laboratorium, wo wir den Magier finden. Auf die Frage, ob wir die Spruchrolle bekommen haben, sagen wir "ja" (*sag ja*). Wir geben Skeeve die Spruchrolle und erhalten zur Belohnung 100 Gerfs, eine Kraftwurzel und einen Scarabäus, der uns vor giftigen Gasen schützen kann. Unser Ansehen hat sich durch diese Tat wieder erhöht.

## Am Seeufer

Da sich inzwischen Hunger und Durst eingestellt haben, essen wir die Salami und trinken am Seeufer Wasser. Beim Trinken ist es wichtig, daß beide Charaktere trinken (*also umschalten!*). Nun ist es Zeit, die Hauptstadt von Laas, Scarbloom, zu erkunden.

## Scarbloom

Irgendwo vor den Stadttoren (*oder westlich davon*) begegnet uns der Händler Yarom. Wir fragen ihn nach seinen Waren und kaufen für 110 Gerfs eine Axt, die unsere neue Hauptwaffe wird, und für 30 Gerfs einen Trank, der Wunden heilt. Nun können wir das Schwert für 10 Gerfs, den Dolch für 5 Gerfs und die Harpune für 20 Gerfs an Yarom verkaufen.

Mitten im Ort begegnet uns ein Bettler. Wir gehen einen Schritt nach Osten, legen alles Geld ab, nehmen einen Gerf wieder auf, kehren zum Bettler zurück und geben ihm alles Geld, das wir besitzen (*gib dem Bettler alles Geld*). Er freut sich, und wir haben wieder mehr Ansehen errungen. Jetzt gehen wir nach Osten zurück und nehmen das abgelegte Geld wieder auf.

Unser nächstes Ziel ist Gultibas Laden. Gultiba bietet uns einen Brustpanzer aus Echsenleder an, den wir für 25 Gerfs kaufen und Aszhanti anziehen lassen. Jetzt fragen wir Gultiba nach seinen Waren. Man kann ihn jetzt auch nach den einzelnen Dingen fragen, woraufhin wir die jeweiligen Preise erfahren. Zunächst kaufen wir aber nichts weiter, sondern fragen Gultiba nach seiner Frau. Wir erfahren, daß sie ihn betrügt, also bieten wir Gultiba unsere Hilfe an. Falls dies nicht klappt, fragen wir Gultiba nach einem Auftrag (*frage Gultiba nach Auftrag*). Gultiba bittet uns, den Liebhaber seiner Frau zu beseitigen. Zur Belohnung verspricht er uns 700 Gerfs. Wir nehmen den Auftrag an (*sag ja*), woraufhin wir 100 Gerfs Vorschuß und den Schlüssel zu seinem Haus erhalten.

Wir gehen vor Gultibas Haus, öffnen die Tür mit dem Schlüssel und betreten das Haus. Wir ertappen Gultibas Frau mit ihrem Liebhaber, der uns anfleht, ihn gehen zu lassen. Wir sind freundlicherweise einverstanden (*sag ja*) und erhöhen somit mal wieder unser Ansehen. Jetzt kehren wir zu Gultiba zurück und sagen auf die Frage, ob wir den Auftrag erledigt haben, "ja". Zur Belohnung erhalten wir die restlichen 600 Gerfs. Nach Erledigung dieses Auftrages verlassen wir Scarbloom zunächst wieder.

## Potidans Hütte

Den nächsten Auftrag erhalten wir von Potidan in seiner Hütte (*frag Potidan nach Auftrag*). Der Heiler benötigt dringend das seltene Mondscheinkraut, das aber von einem schrecklichen Ungetüm bewacht wird. Wir verlassen die Hütte, und bevor wir uns um das Mondscheinkraut kümmern, ist es an der Zeit, den nächsten Zauberspruch zu erhalten. In die Magiergilde werden wir erst eingelassen, wenn Aszhanti einen neuen Magier-Level erreicht hat. Dies geht am schnellsten wie folgt: Vor der Hütte

# DRACHEN VON LAAS

## Karte 2

## KOPFNUSS

### Potidans Hütte

Nachdem wir uns gestärkt haben, gehen wir zu Potidan und geben ihm das Mondscheinkraut. Zur Belohnung erhalten wir 100 Gerfs und das Angebot, uns heilen zu lassen. Falls der Gesundheitszustand eines Charakters schlecht ist, läßt man sich sofort heilen, ansonsten kommt man

schleudert Aszhanti solange einen Zauber auf die Hütte (*Spruch D*), bis sich der Level erhöht.

### Die Magiergilde

Jetzt können wir die Magiergilde betreten, 200 Gerfs bezahlen und erhalten den Zauberspruch III. Nun können wir uns um das Mondscheinkraut kümmern.

### Vor einem Gebirge / Im Tal des Mondscheinkrauts

Im Hexenhaus

Vor dem Hexenhaus

Im Sumpf

Im Sumpf

Hier fällt uns ein schmaler Durchgang auf, den wir untersuchen. Dann betreten wir den Durchgang und landen im Tal des Mondscheinkrauts. Smirga

Im Sumpf

Im Sumpf

Marschland

Im Drachenhort

R H

Burgruine

R H

Felsklippe

In der Schmiede

Ebene

Gultibas Haus

Scarblom

Scarblom

Potidans Hütte

Vor der Hütte

pen, ruht man sich aus und versucht es am nächsten Tag nochmal. Sobald das Skelett besiegt ist, nehmen wir das Mondscheinkraut an uns. Jetzt schlafen wir bis zum nächsten Morgen und begeben uns sofort zum Seeufer, um unseren Durst zu stillen.

später wieder.

Unser Ansehen hat jetzt den höchsten Stand erreicht: heldenhaft.

Vor der Hütte schleudert Aszhanti jetzt wieder solange einen Zauber (*Spruch D*) auf die Hütte, bis er einen neuen Magier-Level erhält.

Karte 2

Vor der Brücke

An einer Gabelung

Auf einem Kiesweg

Auf einem Kiesweg

Auf einem Kiesweg

R

ißt nun die Kraftwurzel und erhält einen neuen Kämpfer-Level.

Da das Mondscheinkraut nicht am Tag wächst, warten wir bis zum Abend (*warte bis Dunkelheit*). Der Boden bricht auf, und ein Skelett erhebt sich vor uns. Dieses greifen wir mit der Axt an und besiegen es mit etwas Glück auch. Sollte es nicht klap-

Auf dem Weg ins Tal

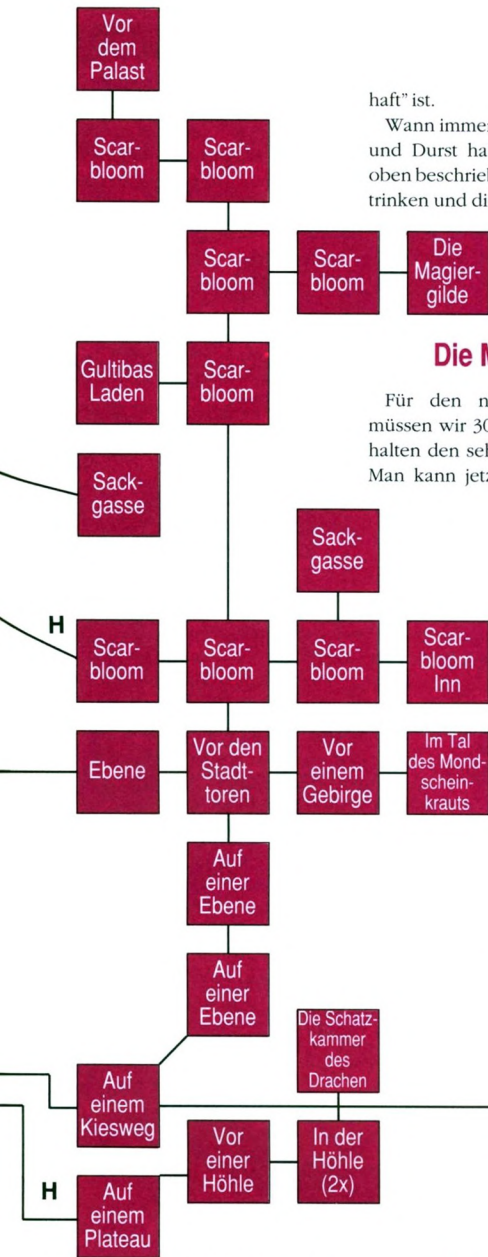
In einem Fischerdorf

Am Seeufer

Am Seeufer

In einem Bootschuppen

In der Kneipe



Sobald wir nun in Richtung Scar-bloom gehen, erscheint ein Kurier des Königs, der uns zu selbigem König bittet. Dies geschieht übrigens nur, wenn unser Ansehen auch wirklich "helden-

haft" ist.

Wann immer unsere Helden Hunger und Durst haben, müssen sie - wie oben beschrieben - am Seeufer Wasser trinken und die mitgeführten Mahlzeiten essen. Falls sie nichts mehr zu essen haben, können sie bei Gultiba Reis kaufen.

## Die Magiergilde

Für den nächsten Zauberspruch müssen wir 300 Gerfs zahlen. Wir erhalten den sehr nützlichen Spruch V. Man kann jetzt weiteres Geld durch das Bekämpfen von Monstern erhalten, um sich auch noch Spruch IV zu beschaffen. Dies ist aber eigentlich überflüssig. Also beschränken wir uns auf die Sprüche I, II, III und V und gehen direkt zum König.

König Dolmus bittet uns, Laas von zwei Drachen zu befreien, einem Tatzelwurm im Süden des Landes und einem Lindwurm im Norden. Der König rüstet uns noch mit einer besonderen Waffe aus, dem Zeron, mit der wir aber nur die Drachen bekämpfen sollten. Wir werden dann automatisch wieder aus dem Palast befördert.

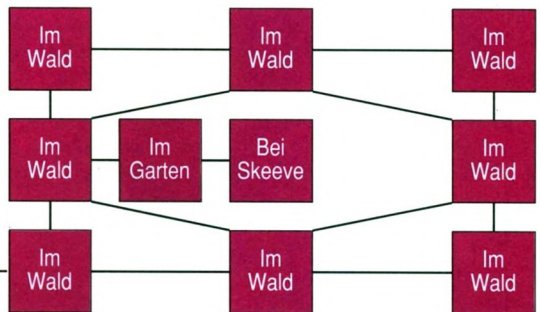
## In der Schmiede

Bevor wir uns den Kämpfen mit den Drachen widmen, gehen wir in die Schmiede und fragen Nichidor nach Unterricht. Wir zahlen die verlangte Summe (180 Gerfs), und Smirga erhält einen neuen

Kämpfer-Level. Nun müssen wir nach Hyllok zurückkehren.

## Beim Scharlatan

Da der Scarabäus defekt ist, müssen wir ihn reparieren lassen. Wir zeigen Mygra den Scarabäus und geben ihm ihn. Er sagt, daß er ihn wieder brauchbar machen will, und daß wir später



zurückkommen sollen. Wir verlassen kurz das Haus und warten etwa zehnmal. Dann kehren wir zu Mygra zurück und bitten ihn um den Scarabäus. Mygra hat ihn wieder mit Energie aufgeladen und gibt ihn uns zurück.

Um nach Laas zurückzukehren, müssen wir wieder unter dem Troll hindurchlaufen.

## Vor dem Palast

Wir zeigen dem Wächter die 'Einkundung' zur Audienz, woraufhin wir automatisch in den Palast gelangen.



## Scarbloom

Da wir noch einen wichtigen Gegenstand benötigen, kehren wir nach Scarbloom zurück und warten bis zum Abend (*warte bis Dunkelheit*). Jetzt laufen wir solange in der Stadt herum, bis ein Bandit erscheint, den wir mit der Axt und Zauberspruch V erfolgreich bekämpfen. Wenn er besiegt ist, hören wir etwas zu Boden fallen. Wir schauen uns um und finden eine Fackel, die wir an uns nehmen

## Scarbloom Inn

Wir gehen in das Inn und fragen den Wirt Oerli nach dem Preis für ein Zimmer. Die Zimmer kosten 15 Gerfs, die wir zahlen. Am nächsten Morgen sind wir ausgeruht und gestärkt.

## Gultibas Laden

Hier verkaufen wir das Netz und kaufen das Seil und den Reis. Jetzt können wir Scarbloom verlassen und gehen den ersten Drachen kämpfen.

## Auf einem Kiesweg

Wir binden das Seil an den Baum und können jetzt nach unten auf das Plateau. Sollten auf dem Weg zur Dra-

▲ Hier ist nicht alles so romantisch, wie es aussieht.

chenhöhle irgendwelche unangenehme Zeitgenossen auftauchen und unseren Scarbäus zerstören, muß man auf dem Kiesweg bis Mittag warten (*warte bis Mittag*) und erst dann nach unten klettern.

## Vor einer Höhle / Die Schatzkammer des Drachen

Es erscheint ein hartnäckiges Monster, ein Treksis, das wir mit der Axt und dem Zauberspruch V aber ohne Probleme besiegen. Bevor wir die Höhle betreten können, brauchen wir noch Licht. Also schleudert Aszhanti den Spruch II auf die Fackel. Wir gehen dreimal nach Norden, bis wir auf den Drachen treffen. Der Scarbäus schützt uns vor den giftigen Gasen. Den Tatzelwurm bekämpfen wir mit dem Zeron und Zauberspruch V.

Nachdem wir den Drachen besiegt haben - Smirga hat einen neuen Kämpfer-Level erreicht - schauen wir uns um und finden 100 Gerfs. Jetzt untersuchen wir den Drachen, und da uns seine Schuppen auffallen, schneiden wir diese ab. Nun kehren wir nach Scarbloom zurück. Auf dem Kiesweg nehmen wir das Seil wieder mit.

Wir können jetzt das Seil sowie den Scarbäus an Gultiba verkaufen und erhöhen somit unseren Kontostand. Nun müssen wir noch einmal zu Nichidor gehen.

Da wir den Lindwurm nicht ohne Schutzschild bekämpfen können, zeigen wir Nichidor die Schuppen des Drachen und geben sie ihm. Jetzt müssen wir ihm noch sagen, was er damit tun soll. Wir sagen zu ihm "baue ein Schild". Er verlangt 500 Gerfs. Falls Geld fehlt, kann man nur weiter Monster bekämpfen, aber, wenn man wie beschrieben spielt, hat man genügend angehäuft. Nichidor sagt uns, daß wir in fünf Tagen zurückkommen sollen.

## Scarbloom Inn

Um die fünf Tage schnell hinter uns zu bringen, gehen wir in das Inn, fragen Oerli nach dem Preis und zahlen die 15 Gerfs. Dann verlassen wir das Inn und betreten es gleich wieder. Dies wiederholen wir solange, bis Zeitspanne um ist, und kehren zu Nichidor zurück.

## In der Schmiede

Wir bitten Nichidor um den Schild, den er uns stolz überreicht. Jetzt sind wir für den Endkampf mit dem Lindwurm gerüstet.

Wir verlassen Scarbloom und gehen von den Stadttoren aus nach Westen.

## Felsklippe / Im Drachenhort

Auf der Felsklippe greift uns eine Harpyie an, die wir mit der Axt und dem Zauberspruch V bekämpfen. Nun können wir in den Drachenhort gehen und den Lindwurm mit dem Zeron und Zauberspruch V niedermachen. Nachdem wir den Drachen besiegt haben, werden wir beglückwünscht - das Spiel ist gelöst. □

Wolfgang Fröde